



Universitat de Lleida

GUÍA DOCENTE

# ARTES APLICADAS Y DISEÑO

Coordinación: LEGA LLADOS, FERRAN

Año académico 2020-21

## Información general de la asignatura

<b>Denominación</b>	ARTES APLICADAS Y DISEÑO			
<b>Código</b>	102180			
<b>Semestre de impartición</b>	1R Q(SEMESTRE) EVALUACIÓN CONTINUADA			
<b>Carácter</b>	Grado/Máster	Curso	Carácter	Modalidad
	Grado en Diseño Digital y Tecnologías Creativas	2	OBLIGATORIA	Presencial
<b>Número de créditos de la asignatura (ECTS)</b>	6			
<b>Tipo de actividad, créditos y grupos</b>	<b>Tipo de actividad</b>	PRALAB	TEORIA	
	<b>Número de créditos</b>	3	3	
	<b>Número de grupos</b>	2	1	
<b>Coordinación</b>	LEGA LLADOS, FERRAN			
<b>Departamento/s</b>	INFORMATICA E INGENIERIA INDUSTRIAL			
<b>Distribución carga docente entre la clase presencial y el trabajo autónomo del estudiante</b>	60H clase magistral. 120H. Trabajo personal.			
<b>Información importante sobre tratamiento de datos</b>	Consulte <a href="#">este enlace</a> para obtener más información.			
<b>Idioma/es de impartición</b>	Catalán Castellano			
<b>Distribución de créditos</b>	3 créditos teoría. 3 créditos práctica.			

Profesor/a (es/as)	Dirección electrónica\nprofesor/a (es/as)	Créditos impartidos por el profesorado	Horario de tutoría/lugar
LEGA LLADOS, FERRAN	ferran.lega@udl.cat	9	

## Objetivos académicos de la asignatura

Con la asignatura Artes aplicadas y diseño, se pretende que el estudiante logre los objetivos siguientes.

- Conceptualizar el diseño y su papel histórico.
- Conocer las fases de desarrollo de un proyecto creativo.
- Desarrollar habilidades creativas para diseñar logotipos, tipografías y trabajos visuales innovadores.
- Trabajar y conocer el software específico de diseño.
- Contextualizar la organización de una empresa de creación digital.
- Modelar objetos.

## Competencias

### Competencias Básicas (CB)

Que los estudiantes demuestren, posean y comprendan conocimientos de su área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y suele estar en un nivel que si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluyendo también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.

### Competencias Específicas (CE)

Habilidad para responder a contextos propios de entornos digitales reconociendo factores físicos, cognitivos, culturales y sociales que enmarcan decisiones de diseño.

Aplicar los conceptos y métodos propios de las tecnologías digitales.

Hacer uso de herramientas y medios digitales en su desarrollo profesional.

### Competencias Específicas (CE)

Adquirir sensibilidad estética y artística para tomar decisiones durante el proceso creativo, demostrando habilidad con lo os de las técnicas y procedimientos específicos del arte digital.

Capacidad para generar nuevas ideas en el campo del diseño digital a partir de los modelos artísticos de los diferentes movimientos a lo largo de la historia del arte, como la Bauhaus, propiciando la puesta en práctica sus habilidades creativas y la facultad de anticipación e innovación.

### Competencias Transversales (CT)

Adquirir nociones esenciales de pensamiento científico.

## Competencias Estratégicas de la Universidad (CEU)

Correcta expresión Oral y escrita.

Dominio de las TIC.

Conocimiento y Dominio del Inglés como lengua extranjera.

## Contenidos fundamentales de la asignatura

### Contenidos:

- 1- Qué es el diseño?
- 2- El logotipo y la teoría del color.
- 3- El briefing.
- 4- El proceso creativo en el diseño.
- 5- De la artesanía a la creación industrial.
- 6- La tipografía y su evolución.
- 8- Historia del diseño. La Bahuaus.
- 9- Contemporaneidad y diseño.
- 10- El diseño posmoderno.
- 11- Estructura de una empresa de diseño.

## Ejes metodológicos de la asignatura

### La metodología de la enseñanza y el aprendizaje se vincula a las modalidades organizativas siguientes:

- El curso se organiza en clases donde se exponen los contenidos técnicos de la asignatura. En estas sesiones se dan a conocer las bases y los métodos que se aplican en los procesos de creación en el ámbito del diseño. Además, se realizarán prácticas para ir evaluando el trabajo y la autonomía de los alumnos.
- Exposición teórica del profesorado mediante apoyo audiovisual y propuestas de trabajos según los bloques temáticos a desarrollar.
- \* Estudio de casos de Diseño.
- Debates y reflexiones en torno a la observación analítica del diseño.
- \* Visita de profesionales del sector.
- El diseño en el ámbito digital.
- Diseño de la marca personal.

## Plan de desarrollo de la asignatura

# ARTES APLICADAS Y DISEÑO 2020-21

FECHA	SEMANA	DESCRIPCIÓN	ACTIVIDADES
23-24-25 Septiembre	1	¿Qué son las artes aplicadas y el diseño.	<p><b>1a sesión - (2h). GRUPO ENTERO</b> Presentación asignatura y materiales. ¿Qué es el diseño?</p> <p><b>2a sesión. (2h). PRÁCTICAS G1.</b> Presentación de diferentes softwares de diseño y inicio del trabajo de prácticas.</p> <p><b>2a sesión. (2h). PRÁCTICAS G2.</b> Presentación de diferentes softwares de diseño y inicio del trabajo de prácticas.</p>
30 Septiembre -1-2 Octubre	2	El Logotipo y la teoría del color.	<p><b>1a sesión - (2h). GRUPO ENTERO</b> ¿Qué es el logotipo?</p> <p><b>2a sesión. (2h). PRÁCTICAS G1.</b> trabajo de prácticas.</p> <p><b>2a sesión. (2h). PRÁCTICAS G2.</b> trabajo de prácticas. .</p>
7-8-9 Octubre	3	El Logotipo y la teoría del color.	<p><b>1a sesión - (2h). GRUPO ENTERO</b> ¿Qué es el logotipo?</p> <p><b>2a sesión. (2h). PRÁCTICAS G1.</b> trabajo de prácticas.</p> <p><b>2a sesión. (2h). PRÁCTICAS G2.</b> trabajo de prácticas.</p>
14-15-16 Octubre	4	El briefing en el marco del diseño.	<p><b>1a sesión - (2h). GRUPO ENTERO</b> El briefing</p> <p><b>2a sesión. (2h). PRÁCTICAS G1.</b> trabajo de prácticas.</p> <p><b>2a sesión. (2h). PRÁCTICAS G2</b> trabajo de prácticas.</p>
21-22-23 Octubre	5	El proceso creativo en el diseño.	<p><b>1a sesión - (2h). GRUPO ENTERO</b> El proceso creativo y Los más media.</p> <p><b>2a sesión. (2h). PRÁCTICAS G1.</b> trabajo de prácticas.</p> <p><b>2a sesión. (2h). PRÁCTICAS G2.</b> trabajo de prácticas.</p>
28-29-30 Octubre	6	De la artesanía al proceso industrial.	<p><b>1a sesión - (2h). GRUPO ENTERO</b> De la artesanía a la revolución industrial.</p> <p><b>2a sesión. (2h). PRÁCTICAS G1.</b> trabajo de prácticas.</p> <p><b>2a sesión. (2h). PRÁCTICAS G2.</b> trabajo de pprácticas.</p>
4-5-6 Noviembre	7	La tipografía	<p><b>1a sesión - (2h). GRUPO ENTERO</b> La tipografía</p> <p><b>2a sesión. (2h). PRÁCTICAS G1.</b> trabajo de prácticas.</p> <p><b>2a sesión. (2h). PRÁCTICAS G2.</b> trabajo de prácticas.</p>
11-12-13 Noviembre	8	La tipografía	<p><b>1a sesión - (2h). GRUPO ENTERO</b> La tipografía</p> <p><b>2a sesión. (2h). PRÁCTICAS G1.</b> trabajo de prácticas.</p> <p><b>2a sesión. (2h). PRÁCTICAS G2.</b> trabajo de prácticas.</p>
16-20 Noviembre	9	EXAMEN PARCIAL	

25-26-27 Noviembre	10	La historia del diseño. La Bauhaus.	<b>1a sesión - (2h). GRUPO ENTERO</b> Historia del diseño. <b>2a sesión. (2h). PRÁCTICAS G1.</b> trabajo de prácticas. <b>2a sesión. (2h). PRÁCTICAS G2.</b> trabajo de prácticas.
2-3-4 Diciembre	11	La empresa de diseño.	<b>1a sesión - (2h). GRUPO ENTERO</b> Visita de profesionales del sector. <b>2a sesión. (2h). PRÁCTICAS G1.</b> trabajo de prácticas. <b>2a sesión. (2h). PRÁCTICAS G2.</b> trabajo de prácticas.
9-10-11 Diciembre	12	Tipos de diseño. Nórdico, Americano, Industrial, Europeo.	<b>1a sesión - (2h). GRUPO ENTERO</b> Tipos de diseño. <b>2a sesión. (2h). PRÁCTICAS G1.</b> trabajo de prácticas. <b>2a sesión. (2h). PRÁCTICAS G2.</b> trabajo de prácticas.
16-17-18 Diciembre	13	Contemporaneidad y diseño.	<b>1a sesión - (2h). GRUPO ENTERO</b> El diseño en la actualidad. <b>2a sesión. (2h). PRÁCTICAS G1.</b> trabajo de prácticas. <b>2a sesión. (2h). PRÁCTICAS G2.</b> trabajo de prácticas.
7-8 Enero	14	Influencias entre arte y diseño.	<b>2a sesión. (2h). PRÁCTICAS G1.</b> trabajo de prácticas. <b>2a sesión. (2h). PRÁCTICAS G2.</b> trabajo de prácticas.
13-14-15 Enero	15	El diseño Postmoderno.	<b>1a sesión - (2h). GRUPO ENTERO</b> Salida Museo del diseño de Barcelona <b>2a sesión. (2h). PRÁCTICAS G1.</b> Presentación proyectos. <b>2a sesión. (2h). PRÁCTICAS G2</b> Presentación proyectos.
18-29 Enero	16	EXAMEN FINAL	
1-5 Febrero	17	TUTORIAS	
8-12 Febrero	18	EXAMEN RECUPERACIÓN	

## Sistema de evaluación

Los instrumentos de evaluación se fundamentan en la observación, el seguimiento y el control de los procesos de cambio producidos en los trabajos que ha llevado a cabo el alumnado, así como en el desarrollo del proceso proyectual y creativo.

Acr.	Actividades de evaluación	Ponderación.	Nota mínima	En Grupo	Obligatoria.	Recuperable.

P1	Examen 1r parcial.	15%	NO	NO	SI	No
PRA 1	Prácticas 1r Bloque.	30%	NO	NO	SI	Si
P2	Examen Final.	15%	NO	NO	SI	No
PRA 2.	Prácticas 2n Bloque.	30%	NO	NO	SI	Si

Foro. 10% nota. La participación en el foro de debates otorgará según la cantidad y calidad de las entradas hasta 1 punto sobre la nota final. No es obligatoria.

**NOTA\_FINAL** = máximo (15% P1 + 15% P2, = 30%) + 30% PRA1 + 30% PRA2 + 10% Foro.

Para tener superada la asignatura hace falta que **NOTA\_FINAL** sea mayor o igual a 5.

**En caso de no haber superado la asignatura, se podrá realizar el examen de recuperación. En este caso la nota se calculará de la siguiente forma:**

**N\_REC:** nota del examen de recuperación. **NOTA\_FINAL** = 70% N\_REC + 30% PRA

## Bibliografía y recursos de información

Campi, I. (1994). Iniciació a la història del disseny industrial. Barcelona: Edicions 62.

Campi, I. (2020). Què és el disseny? Barcelona: Gustavo Gily.

Montesinos, J.L. i Mas, Montse. (2001). Manual de tipografia. Del plomo a la era digital. Barcelona: Campgrafic editors.

Newark, Q. (2002). Què es el disseny gràfic? Barcelona: Gustavo Gily.

Cheng, K. (1999). Diseñar una tipografía. Barcelona: Gustavo Gily.

Lupton, E. i Abott, J. (2004). El a,b,c de la Bauhaus. Barcelona: Gustavo Gily.